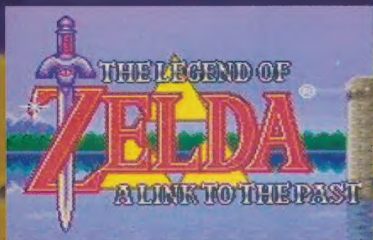


POWER PLAYER

No 9/92
Hinta 5,-



- NYT SE ON TULLUT!

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

DÉJA VU

- MYSTEERI

TALE SPIN

- LENNOSSA

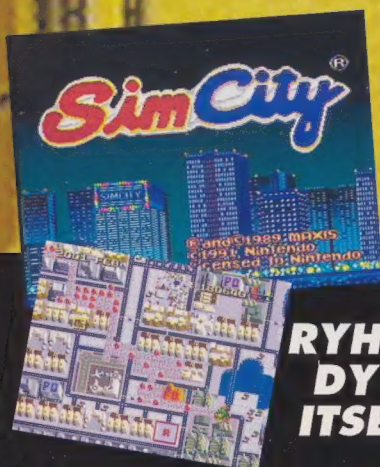
TECMO CUP

- FUTISTA

GAME BOY!

QBERTH

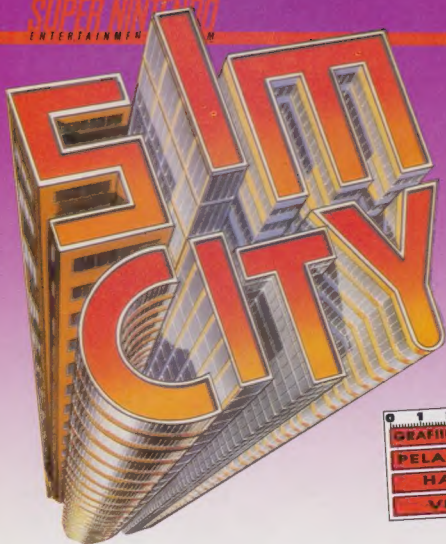
TINY TOONS



**RYH-
DY
ITSE**

PORMESTARIKSI!

Tilaujalite Nintendo-lehteen no 9/92



Rakenna suurkaupunki kotonasi SuperNESillä!

Sim City

NINTENDO

PELITYYPPI	Syys-kuu	PELAAJIA
Kehitys		1
PATTERIMUISTI	SALASANA	
KYLLÄ	EI	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT.	VAKA

0	1	2	3	4	5
GRAFIikka & ÄÄNI					3.6
PELATTAVUUS					3.4
HAASTE					4.5
VIINDE					4.5

Maxis Soft sai Sim City-pelillä hienosti suosiota Macintosh- ja PC-versioina. Mutta mikrojen käsistä karanneen laittoman kopioinnin myötä he eivät koskaan ansainneet kovin paljoa. Sitten Nintendo teki tarjouksen Sim Cityn lisensseistä, ensin NES-formaattia varten ja nyt myös SuperNES-versiolle. Nykyään Maxis on enemmän kuin kaksinkertaistanut henkilökuntansa ja se on hyvinvoiva yhtiö. Ja Sim City tekee uuden tulemisensa.

Sim City on siis tietokonepeliklassikko, joka nyt tulee SuperNES-videopelinä omaan TV-ruutuusi. Tämä versio on kaikkein paras, mikä ei liene iso yllätys. Sim City SuperNESille on perustaltaan sama kuin aiempi tietokonepeli, mutta tämä versio sisältää roppakaupalla uusia hienouksia ja toimintoja, jotka tekevät pelaamisen vielä hauskemmak-si.

Eletään vuotta 1900 ja sinut on juuri valittu pormestariksi. Tehtäväsi on rakentaa kaupunki niin hyvään malliin, että uusia asukkaita muuttaa kaupunkiin ja he ovat tyytyväisiä aikaansaannoksiisi. Rakenna tehtaita, huvila-alueita, toimistorakennuksia, kouluja, kirjastoja, teitä ja rautateitä, mutta suunnittele kaikki huolellisesti. Apunasi sinulla on tri Wright, joka on kaupunkisuunnittelun professori.

Peli loppuu siihen, kun onnistut houkuttelemaan 500.000 tyytyväistä asukasta kaupunkiisi, mutta se ei ole kovinkaan helppoa. Sinun täytyy luoda täydellinen kaupunki, jossa kaikki viihtyvät, ennen kuin saavutat päämääräsi. Kun olet luonut tällaisen Megalopolin, saat palkaksesi erityisen Mario-monumentin.



Palkkiot

Kun onnistut erikoistehtävissä tai saat houkutelua tietyn määrän asukalta kaupungin, sinut palkitaan erilaisilla rakennuksilla. Toisinaan palkkio on tietty summa rahaa ja toiset palkkiot ovat todisteita taidokkudestasi. Palkkiolta on kussitosta erilaista. Tässä on luettelo:

Oma talo

Kun asukasmäärä nousee lukuun 2 000, saat rakentaa itsellesi talon. Kun sijoitat talosi konttorirakennusten tuntumaan, ne kehittyvät nopeammin ja paremmin.

Pankki

Kun sinulla on enää 2 000 dollaria jäljellä, ilmestyy kaupunkiin pankki. Sieltä voit lainata 10.000 dollaria. Lainasta täytyy maksaa vuosittain 500 dollaria takaisin, eikä lainoja voi olla kerrallaan kuin yksi. Lainan ottamista kannattaa siis harkita tarkkaan.

Huvipuisto

Kun olet rakentanut 300, 400 ja 500 kilometriä tietä, saat kaupunkiin huvipuiston. Asukkaat ilahtuvat, kun sijoitat sen asuintaajaman lähelle.

Casino

Kun rakennat kaupunkiin kasinon, ilahtuvat asukkaat jälleen. Valittavasti myös rikollisuus kasinon ilpeillä lisääntyy. Koska voit valita huvipuiston ja kasinon välillä, selviät toki paremmin huvipuiston kanssa.

Eläintarha

Eläintarha täytyy tietysti rakentaa kaupunkiin, jossa on laumoittain lapsia. Saat eläintarhan, kun rakennat kaupunkiin stadionin. Toinen stadion takaa myös toisen eläintarhan.

Lisämaata

Kun sinulla ei ole enää maata mihin rakentaa, saat tohtori Wrightilta joitakin maatilokkuja, joihin voit rakentaa mitä haluat.

Pollisin päämaja

Rakennettuasi riittävän monta poliisiasemaa, saat rakentaa päämajan. Se antaa asukkaille paremman turvan kuin tavalliset poliisiasemat.

Palokunnan keskusasema

Samaten kuin poliisilaitoksen kohdalla, sinun täytyy rakentaa kuusi paloasemaa, että saat ensimmäisen keskusaseman. Tämä suojaa puolitolta kertaa suuremman pinta-alan kuin tavallinen asema.

Kirjasto

Kun kaupunkiin nousee kolmas, kuudes ja yhdeksäs koulu, saat rakentaa kirjaston. Pääsi että saat kustakin 100 dollaria tuloja vuodessa, oppivat ihmiset paljon uutta istuessaan kirjastossa lukemassa.

Kaupunginpuisto

Suuri kaupunginpuisto on palkkio rakentamistasi tärkeistä viheralueista. Puistosta on eniten hyötyä, kun se on seudulla, jossa on paljon konttoreita.

Rautatieasema

Rautatieaseman ansiosta juna voi kulkea enemmän kuin ennen ja asema tuottaaakin 100 dollaria vuosittain. Rakennettuasi 50 ja 200 kilometriä rautatietä saat kaupunkiin asemat.



Tuulimylly

Tuulimylly on hieno monumentti, jonka saat kehittyäsi 150 aluetta. Tämäkin tuottaa sinulle 100 dollaria aina vuoden vaihtuessa.

Expo

Kun hienoon kaupunkiin on muuttanut 50.000 asukasta, olet ansainnut näyttelyhallin. Niin suuressa kaupungissa pitää jo järjestää messuja. Halli on paras sijoittaa tehdasalueen läheisyyteen.

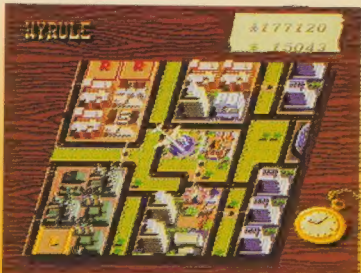
Suihkulohde

Pormestarin oltua virassaan 50 vuotta lahjoittaa kaupunki hänelle suihkulohden. Se on upea muisto kiltoiseksi pätevydestäsi. Se kannattaa sijoittaa aivan konttorirakennusten tuntumaan, niin ne kehittyvät nopeammin.

Mariomonumentti

Kaikkein vaikeinta on saavuttaa tämä muistomerkki itsestään Mariosta. Sen saat vasta nostettuasi asukasmäärän lukuun 500.000, mikä tarkoittaa Megalopolia. Tähän päätyäsi voit olla hyvällä syyllä ylpeä.

Voit ansaita myös palkkion nimeltä View. Sen avulla näet kaupunkisi toisesta kulmasta.



Jos et halua aloittaa kaupunginrakentamista aivan alkutekijöistä, voit sen sijaan ottaa tehtäväksesi ongelmakaupungin kehittämisen. Kaupunkien ongelmat vaihtelevat Bowserin hyökkäyksestä radioaktiiviseen päästöön. Kun selvität kaikki nämä ongelmat ja sen lisäksi nostat avaruusolioiden valtaaman kaupungin jaloilleen, saat bonus-kaupungin hallittavaksesi. Bonuskaupungissa ei ole lainkaan vesistöjä, mikä tekee touhun helpommaksi ja hauskemaksi. Tässä on kuusi ongelmakaupunkia, joista voit valita.

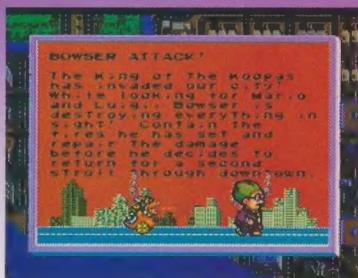
San Francisco 1906

San Francisco on joutunut valtaisan maanjäristyksen kouriin. Kaupungissa riehuu tulipalot, eikä käytössäsi ole kuin kaksi vaivaista paloasemaa. Ensimmäinen tehtäväsi on rakentaa uusia paloasemia, mutta pidä huolta, että ne saavat myös virtaa. Kaada sitten kaikki puistot, sillä ne palavat helposti. Kun olet sammuttanut palot, voit rakentaa kaupungin uudestaan.



Tokio 1961

Bowser on hyökännyt kaupunkiin. Hän jahtaa putkimiesveljeksiä Marioa ja Luigiä, mutta hän ei löydä heitä mistään. Se ei ole ihme, sillä putkimiehethän asuvat Brooklyniissä, New Yorkissa. Sen sijaan hän murskaa koko Tokion ja uudelleenrakentamista ei kannata aloittaa ennen kuin hän on lähtenyt kaupungista. Sinulla on viisi vuotta aikaa.

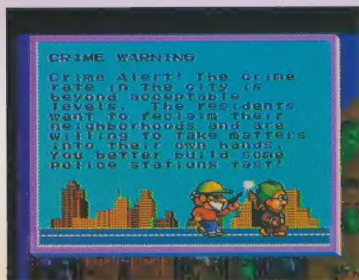


Bern 1965

Bernissä ei ole ihan yhtä suuria ongelmia kuin muissa kaupungeissa. Täällä on "vain" suuria liikenneongelmia, jotka ovat seurausta isosta määrästä teitä, jotka eivät johda minnekään. Rakenna suuri rautatieverkko, jotta ihmiset voivat jättää autonsa kotiin.

Detroit 1972

Tehokas japanilainen autoteollisuus alkaa olla vaarallinen uhka USAn autokaupungille Detroitille. Inflaatio ja ylituotanto aiheuttaa työttömyyttä ja asukkaiden toimeentulo-ongelmia. Suuri murtoaalto pyyhkii kaupunkia ja sinun tehtäväsi on saada se kuriin. Pidä huolta, että sinulla on poliisiasemia kaikkialla kaupungissa, revi alas ne kaupunginosat, joissa kukaan ei asu ja rakenna uusia alueita puistoinen lähistöön. Sinulla on 10 vuotta aikaa tehdä Detroitista jälleen viheriöivä lehto.



Boston 2010

Täällä saa aikaansaamatonkin asioita tapahtumaan. Kaupungin kaikissa kolmessa ydinvoimalassa on tapahtunut ylikuumeneminen. Revi alas kaikki tuhoutuneet rakennukset ja rakenna sitten kaupunki kokonaan uudestaan. Se voi olla kiireistä ja vaikeaa, sillä saat käyttää siihen vain 5 vuotta.

Rio De Janeiro 2047

Vedenpinta nousee nousemistaan ja pian koko Rio De Janeiro on pinnan alla. Monet tulipalot ovat alkaneet tulvimisen takia ja sinun kannattaa pitää huolta ensin näistä. Pysäytä peli ja tee kaikki rannat vihreiksi puistoista. Se on paras tapa pysäyttää vesi. Tulet tarvitsemaan myös uuden voimalan ja se ei ole kovin halpaa. 10 vuotta voi tuntua pitkältä ajalta, mutta se kuluu hyvin vikkellään.

Kun olet saanut nämä kuusi kaupunkia jaloilleen, saat lähteä Las Vegasiin, jonne avaruusoliot ovat hyökänneet. Jos pystyt rakentamaan kaupungin hyökkäyksen jäljiltä uudestaan, saat bonusmaan, jossa ei ole ainuttakaan järveä.

Toimituksen arvio

Tässä on peli, jonka parissa viihtyy loputtoman kauan. Luovuttaa ei voi ennen kuin on onnistunut rakentamaan Megalopolin, jossa viihtyy 500.000 asukasta, sekä ratkaisemaan kaikki ongelma-kaupungit. Tämähän ei ole mitenkään helppoa. Grafiikka ei ole ihan huipuluokkaa, mutta se ei ole niin tärkeääkään tämän tyypisessä pelissä. Kaikkein tärkeintä on, että pelaaminen on hauskaa. Ja sitä tämä tosiaan on.

Tämän pelaamisen on kulunut enemmän aikaa kuin Super Mario Worldin jälkeen varmaan mihinkään peliin. SuperNES-versio on parempi kuin yksikään tietokoneversio mitä olemme nähneet, sillä siinä on enemmän vaihtoehtoja. Sim City ansaitsee Nintendo-lehden kunniamaininnan Huippupeli.



1900-1997 EVENTS

1900 OCT	Became town
1901 DEC	Became city
1912 AUG	Became capital
1925 AUG	A tire occurred!
1926 JUL	A plane crashed!
1940 AUG	A plane crashed!
1967 MAR	Became metropolis
1981 MAY	A plane crashed!
1988 MAR	A plane crashed!
1997 APR	A plane crashed!

2000 CITY EVALUATION

PUBLIC OPINION	
In the major city's good job?	
59% YES	41% NO
What are the major problems?	
18% CRIME	17% HOUSING COSTS
16% TAXES	14% POLLUTION
STATISTICS	
Population	170000
Net Migration (1997 Mar)	16900
Reserved Use	740000
Caregery Metropolis	Game Level Easy
Overall City Score	540
Annual change	40

1997-1998 CITY FINANCIALS

TAX RATE 6%		
Amount Requested	Amount Allocated	Funding Level
Taxes Fund \$1218	\$1218	100%
Police Fund \$2100	\$2100	100%
Fire Fund \$1000	\$1000	100%
Deductions		
Funds Collected	\$ 19472	
State Income	\$ 6804	
City Expenditures	\$ 1300	
Current Funds	\$ 4318	
Current Funds \$ 22258		

Go With The Winner

Muistinmenetyksiä ja murhasyytöksiä

DEJÄ VU

Kemco Soft

ILMESTYY PELAAJIA

EI TIETOA 1

PELITYYPPI SALASANA

Rootipeli Ei, pöytä-

MESTI

VAIKEUASTE

HELPPO KESKIT. VAIKTA

DEJÄ VU

MURHA

Heräät lattialta tuntemattomasta paikasta. Et tiedä kuka tai mikä sinä olet. Kuljet etsien kassinin läpi ja löydät tutun, mutta valitettavasti kuolleen miehen. Sinun täytyy saada selville kuka sinä olet ja kuka on murhannut miehen. Ja sinulla on kiire. Muuten poliisi tulee syyttämään sinua murhasta ja he eivät tunnustavanne ettet tiedä henkilöllisyyttäsi.

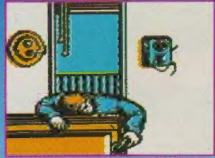


GOODS
SCORT
BAGATI
WCOBETS
BLIGHTER
BOUR
BHWKY
BUDGLASS

YOU RUN INTO A BUB BWO
BLOCKS YOUR SRY... HE STANDS
DO CLOSE THRY YOUR EYES
WATER.

Toimituksen arvio
Dejä Vu muistuttaa aika lailla Shadowgate peliajatuksetta, mutta tämä on vielä hausempi ja suurempi. Voit esimerkiksi ottaa taksin hyvin moneen taloon, joista löydät läjäpäin johtolankoja. Dejä Vu on omaperäinen peli, jossa on sekä haastetta että hupia.

MITÄ OIKEIN TAPAHTUU?



Kuka on mies peilissä? Katsot peiliin ja näet ihan oudot kasvot. Kuka oikein olet ja mitä teet Joen Baarin kylpyhuoneessa?

Kuka omistaa tämän luukun? Onko Joe Baarin omistaja vai onko kuppila ihan ilman syytä sen niminen? Ja miksei täällä ole lainkaan ihmisiä?

Kuka on murhaaja? Onko murhattu omistaja, tai Joe, vai pelkästään asiakas, jonka täytyi päästä soittamaan?

Tässä on peli, jota kaikki Shadowgaten ja muiden roolipelien harrastajat ovat odottaneet. Olet yksityisetsivä ilman henkilöllisyyttä ja yrität löytää murhaajan ja motiivin. Déjà Vu on ensimmäinen tämältyyppinen peli ja se ilmestyi alun perin Macintoshille.

KOMENNOT

KATSO

Valitse komento Look, kun haluat katsoa ja käydä läpi löytämiäsi esineitä. Valitse tämä aina ennen kuin yrität ottaa jonkin esineen.

PUHU

Olet ehkä kuullut, että ensin pitää ampua ja sitten vasta kysellä. Tässä pelissä on syytä kuitenkin ensin jutella tapaamiesi ihmisten kanssa, jos haluat saada tietoja.

LYÖ

Olet ilmeisesti ollut aikaisemmin nyrkkeilijä, sillä haluat lyödä kaikkea vastaan tulevaa. Joskus lyöminen (komento Punch) on hyväksi, mutta useimmiten sinua vain sattuu käsiin.

SULJE

Kun olet tutkinut läpi laatikon tai kirjan, voit sulkea sen komennolla Close. Kun suljet kaikki asiat, käy muistikirjan selaaminen sitten paljon nopeammin.

PUDOTA

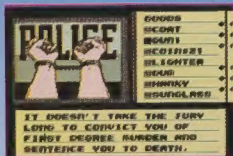
Jos huomaat, että jokin tavara vie aivan turhaan tilaa muistikirjassasi, voit heittää sen pois komennolla Drop.

POIMI

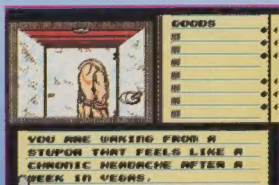
Monet esineet, joita löydät, ovat hyödyllisiä myöhemmin pelin aikana. Voidaksesi käyttää niitä, ne täytyy ottaa mukaan. Valitse komento Pick ja osoita sitten esinettä, niin saat sen muistikirjaasi.



KENET TÄLLÄ ON GRILLATTU? MITÄ SÄHKÖTUOLI TEKEE KUPPILASSA? JA KUKA ON OTTANUT REILUSTI HUUMELTA, TULLUT GRILLATUKSI JA HÄVINNYT SITTEN JÄTTÄMÄTTÄ JÄLKEÄKÄÄN?



JOS ET ONNISTU SELVITTÄMÄÄN MURHAA, JOUDUT ITSE SILLÄ VASTUUSEEN.



KÄYTÄ

Saadaksesi jotain hyötyä löytämistäsi esineistä, sinun täytyy käyttää niitä. Valitse komento Use ja osoita esinettä, jota haluat käyttää.

MENE

Osoita ensin Go-komentoa ja sitten haluamaasi huonetta, niin voit mennä sinne. Voit myös vain osoittaa ovea, josta haluat kulkea.

MINÄ

Tiettyjä esineitä voi käyttää vain omaan itseen. Kun sinulta kysytään, miten haluat käyttää esinettä, voit osoittaa tätä ruutua, jos haluat käyttää esinettä itseesi.

SÄÄSTÄ

Déjà Vu:ssa on sisäänrakennettu paristomuisti, johon voit säästää seikkailusi muistiin komennolla Save.

MUISTIINPANOT

Sinulla on muistikirja, josta voit katsoa kaikki esineet, osoitteet, rahat ja johtolangat, joita olet kerännyt.



Kysymyksiä on paljon ja sinun täytyy löytää kaikki vastaukset. Se ei ole helppoa, mutta sinulla ei ole valinnanvaraa. Sinun täytyy puhdistaa mainesi murhasyytelistä ja selvittää oikea syyllinen.

Disney

MOVIES

TALE SPIN

Tale Spin

CAPCOM

ILMESTYYS	PELAAJAJA
Syyskuu	1
PELITYYPPI	SALASANA
Seikkailu	Ei
VAIKEUSASTE	
HELPPO	KESKIT. VAIKEA



Kiinnittäkää turvavyönnel! Täältä tulee karhu Baloo lentokoneellaan Villisorsa toimittamaan tavaraa kylän asukkaille. Mutta Don Karnage ja hänen merirosvoonsa ovat suunnitelleet muuta käyttöä Baloon lastille. Näin alkaa Tale Spin, Capcomin tuorein Disney-aiheinen seikkailu. Tale Spin on seuraaja menestyneille peleille Duck Tales ja Chip 'n Dale - Rescue Rangers. Myöhemmin ilmestyy vielä Darkwing Duck eli Varjoankka. Yhteistä näille peleille on se, että kaikki perustuvat suosittuun amerikkalaiseen piirrettyyn Tsarajaan Duck Tales eli Ankronikka.

PELIN IDEA

Lennät lentokoneella läpi kahdeksan vauhdikkaan radan. Rebecka Kankimäki, pomo yhtiössä Lento-Pulju Oy, antaa sinulle tehtäväsi ennen kuin nouseat taivaalle. Jokaisen radan lopussa kohtaat pomon, mikä toisinaan aiheuttaa melkoisia ongelmia, mutta kun opit oikean taktiikan, niin kaikki käy hyvin. Kun saat yhden radan selvitettyä, voit ostaa varaosia lentokoneeseen Kai Kaakkurilta, joka on mekaanikkona Lento-Pulju Oy:ssä. Häneltä voit ostaa myös lisäelämiä, jos olet saanut tarpeeksi rahaa kasaan.

APUVÄLINEET

Tässä ovat apuvälineet, joita Kai Kaakkuri tarjoaa kauppan, kun olet saanut radan selvitettyä:



SAAT YHDEN LISÄELÄMÄN.



SAAT LISÄÄ ENERGIÄÄ.



VILLISORSAAN LISÄÄ NOPEUTTA.



NOPEUTTAA LAUKAUKSIA.



YLIÄ NOPEAMPILÄ LAUKAUKSIA.



JATKO-MÄHDÖLLISUUS.



TÄSSÄ SAAT ENSIMMÄISEN TEHTÄVÄSI.



Toimituksen arvio

Tale Spin on hyvä peli. Sekä grafiikka että ääni on hyvää laatua ja ihan niin kuin muutkin Capcomin Disney-pelit, on tämäkin mainio yhdistelmä seikkailua ja toimintaa. Peli ei ole yhtä helppo kuin kaksi aiempaa peliä, muttei tämä silti kohtuuttoman vaikea ole. Peli voi tuntua alkuun mutkikkaalta, mutta kun tähän pääsee sisälle, se kulkee melkein kuin kiskoilla.



TECMO CUP

Jalkapalloa roolipelinä.



Tässä on peli, jota Tecmo valmisteli parhaillaan, kun Nintendo-lehden toimitus vieraili yhtiössä viime syksynä (matkaraportti NL 3/92). Tecmo Cup on ihan uuden tyyppinen jalkapallopelejä. Sinä ohjaat yhtä pelaajaa kerrallaan ja kun vastustaja yrittää ottaa pallon sinulta pois, tai kun haluat itse tehdä jotain muuta kuin vain juosta pallon kanssa, tulee esille ruutu, joka antaa sinulle valinnanmahdollisuuksia. Voit valita haluatko syöttää, ampuu tai harhauttaa. Kun pallo on vastapuolella, voit valita haluatko taklata, pitää miestä vai peittää hänen laukaisukulmansa. Joka pelaajalle on annettu ominaisuuspisteet, jotka kertovat kuinka hyviä he ovat eri asioissa. Luonnollisesti Robin on parempi kuin kukaan muu joukkueessa. Peli tuntuu vähän oudolta ja hankalalta alussa, mutta pian opit kuinka eri tilanteissa kannattaa tehdä ja mitkä pelaajat pärjäävät parhaiten erilaisissa paikoissa.



Toimituksen arvio

Tässäpä on omalaatuinen peli. Se tuntuu aluksi aika konstikkaalta, mutta kun touhuun pääsee jyvälle, pelaaminen alkaa maistua. Onneksi pelissä on salasana, sillä olisi turhan aikaavievää pelata kaikki ottelut joka kerralla. Yksi ottelu kestää nimittäin kauemmin kuin futsipeleissä yleensä, johtuen lähinnä valinnanmahdollisuuksista, jotka ilmestyvät ruutuun usein. Grafiikka on onnistunut ja hauskinda pelissä on juuri sen erilaisuus. Vaihtelu virkistää.



Robin Field on nuori ja lupaava jalkapalloilija, jonka unelmana on tulla yhtä suureksi ja kuuluisaksi jalkapalloilijaksi kuin isänsä. Hän pelaa joukkueessa Dreams ja että Robin voisi näyttää todelliset lahjansa, täytyy joukkueseen sinun avullasi pystyä voittamaan suuri turnaus Tecmo Cup.

Tässä on taulukoita tiettyjen pelaajien ominaisuuksista turnauksen alussa:

	PUOLUSTAJAT			
	Brook	James	Alvan	Felix
Harhautus	8	8	8	8
Syöttö	8	8	8	8
Laukaisu	8	8	7	7
Taklaus	11	9	9	9
Peittäminen	10	10	9	9
Pitäminen	5	5	5	5

	KESKIKENTTÄ		
	Robin	Ralph	David
Harhautus	17	8	8
Syöttö	17	9	8
Laukaisu	10	8	7
Taklaus	13	9	9
Peittäminen	13	9	9
Pitäminen	7	5	5

	HYÖKKÄÄJÄT		
	Kevin	James	Alvan
Harhautus	8	9	8
Syöttö	8	9	8
Laukaisu	8	8	7
Taklaus	9	9	9
Peittäminen	9	9	9
Pitäminen	5	5	5



MAALIVAHTI	
John	
Nyrkkeily	11
Torjunta	9
syliin	9
Syöttö	12



THE LEGEND OF

ZELDA

A LINK TO THE PAST™



THE LEGEND OF ZELDA - A LINK TO THE PAST		
NINTENDO		
PELITYYPPI	Syys- kuu	PELAAJIA 3 (EI YHTÄ AIKAA)
Seikkailu		
PATTERIMUISTI	SALASANA	
Kyllä	Ei	
VAIKEUSASTE		
HELPPO	KESKIT	VAIKEA



Vihdoinkin!

SALLIKAAMME TARINAN ALKAA...

Outoja asioita alkaa tapahtua. Kun nuori seikkailijamme Link eräänä synkkänä ja sateisena yönä herää hätkähtäen setänsä kotona, hän kuulee äänen.

"Auttakaa...
Nimeni on Zelda... Olen vankina
linnassa, maanalaisessa
luolassa."

Link pitää heti välttämättömänä lähteä pelastamaan prinsessa ja laittautuu valmiiksi. Mutta hänen setänsä kieltää Linkiä lähtemästä talosta ja Link saa palata makuulle. Heti kun Link on taas pitkällään, setä ottaa miekkansa ja katoaa ulos sateeseen. Kun Link myöhemmin herää ja huomaa setänsä olevan poissa, hän lähtee itsekin ulos sateeseen ja pimeään suuntanaan linna. Matkalla hän kuulee Zeldalta uuden viestin, joka kertoo salaisesta sisäänkäynnistä linnaan. Sisäänkäynnin luota hän löytää setänsä pahoin loukkaantuneena, ilman pienintäkään mahdollisuutta selviytyä. Link ottaa setänsä miekan ja astuu sisään linnaan...



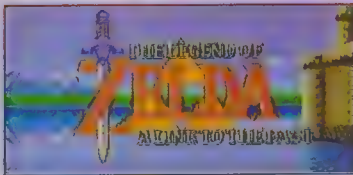
Agahnin uhraa nuoria tyttöjä.



Zelda III on erittäin hieno ja hyvin tehty peli. Pelkästään ukonilma ja salamat pelin alussa ovat tehokkaampia ja todellisempia kuin mikään, mitä olet aikaisemmin nähnyt videopelissä. Myös äänitehosteet ovat upeat. Kuuntele vaikka vain kun Link astelee alas rappusia tai liikkuu vesiputouksen lähetyvillä, niin kuulet tehosteita, joita et olisi uskonut olevankaan. SuperNES-käsiohjaimien kanssa voit liikkuttaa Linkiä selvästi paremmin kuin aiemmissa peleissä ja hän pystyy myös tekemään useampia liikkeitä kuin koskaan ennen, hän voi jopa uida. Sehän on selvää, että todella hyvään peliin tarvitaan muutakin kuin hieno grafiikka ja eloisat äänet.

Zelda III sisältää täsmälleen kaiken sen mitä peliltä vaaditaan, että sen parissa jaksaisi istua tuntikausia. Peli on sekä haastava että mukava ja viihdyttävä. Tutkimalla monen monta luolaa ja kaupunkia löydät parhaat asee, joita tarvitaan vaikeimpia vihollisia vastaan. Ja juuri kun luulet selvittäneesi kaiken ja voittaneesi, aukeaa eteesi uusi synkeä maailma, jossa kohtaat entistäkin vaikeampia vastustajia. Pimeyden valtakunta...

Neljä vuotta olemme saaneet odottaa seuraajaa maineikkaille peleille The Legend of Zelda ja The Adventure of Link. Kohta odottelu on lopulta ohi ja on aika palata Heraldiaan seikkailemaan.

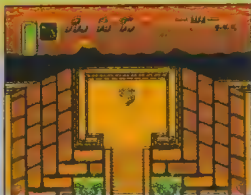


LEGENDA

Kauan, kauan sitten Heraldia oli fantastinen valtakunta, jossa oli monia valtavia palatseja ja kilttejä ihmisiä, joilla oli taikavoimia. Mutta valtakunnassa oli myös suuria ongelmia. Ilkeä Ganon oli vallannut kiltin naapurivaltion Kultamaan ja muuttanut sen pimeäksi pahuuden valtakunnaksi. Nyt hän haluaa yhdistää sen Heraldian kanssa ja luoda yhden suuren pimeyden valtakunnan, jota hallitsevat pahuuden voimat, eli Ganon itse. Se, että tämä merkitsisi Heraldian asukkaille perikatoa, ei hetkauta Ganonia ja hänen apulaistaan Agahnimiä.

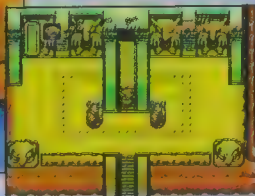
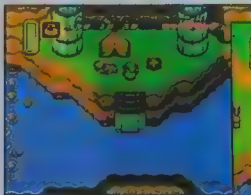
Linkin aikaisemmat seikkailut

1987 koko maailman videopeliharrastajat saivat mahdollisuuden lähteä mukaan ihan uuteen magian, mysteerien ja vaarojen maailmaan. The Legend of Zelda oli pelin nimi. Jo ennen vuoden loppumista siitä oli tullut ensimmäinen videopeli, jota myytiin yli miljoona kappaletta. Vuotta myöhemmin peli sai jatko-osan nimeltä The Adventure of Link ja myös se saavutti suuren menestyksen. Tällä kertaa Heraldian asukkaat asuivat monessa kylässä, joissa vieraillessaan Link sai arvokasta apua ja vinkkejä. Pelin tapahtumat sijoittuivat useaa vuotta myöhempään aikaan ja Link oli muuttunut viisaammaksi ja urheammaksi. Pelin lopussa hän sai osoittaa mitä hän oli todella oppinut. Hänen täytyi pystyä voittamaan oma varjonsa voidakseen pelastaa prinsessa Zeldan.



Roolipelaamisen, seikkailun ja toiminnan ainutlaatuisen yhdistelmän ansiosta The Legend of Zelda ja The Adventure of Link ovat uskomattoman suosittuja. Itse Link on Marion jälkeen kaikkein suosituin videopelisanteri.

Ja nyt, viisi vuotta alkuperäisen seikkailun jälkeen: tulee The Legend of Zelda - A Link to the Past. Tämä uusi fantastinen seikkailu tapahtuu paljon ennen kahden edellisen osan tapahtumia. Linkin täytyy selvittää kaksi selvästi aikaisempia suurempaa maailmaa. Pelin nimi A Link to the Past tarkoittaa Yhteys menneisyyteen.





Linkin apuvälineet

Kaikki esineet, ovat ne sitten piilotehtuna luoliin, kivien alle tai hirviöiden vahdittaviksi, ovat tärkeitä Linkille. Joitakin voi käyttää useita kertoja ja toisia vain kerran johonkin erityistarkoitukseen. Kosketa, pommitta, nosta ja lyö miekalla kaikkea, ettet vain kulje apuvälineiden ohi.

Jousipyssy ja nuolet

Löydät jousen ja nuolet jo pelin alku-puolella. Tarvitset niitä pärjätäksesi tietyille vihollisille.



Bumerangi

Voit kumauttaa vi-hollisia tai pomia esineitä etäämpää bumerangin avulla.



Heittoketju

Voit ylittää kuiluja heittoketjun avulla. Löydät sen Kultai-sesta maasta.



Pommit

Etsi seinistä halkea-mia, sytytä sytytys-lanka ja juokse kau-emmas. Linkin heit-tämät pommit teha-vat myös konniin.



Sieni

Etsi sientä pimeästä metsästä. Anna sieni sitten ystäväillesi, joka tekee sinulle myöhemmin vasta-palveluksen.



Maaginen pulveri

Maaginen pulveri on tehty huippusalai-sella reseptillä ja se tekee kaameat vas-tustajat vaarattomiksi.



Tulikeppi

Tulikeppi on makka-raa vaarallisempi ja julmempi konsti nu-jertaa konnia. Sillä voi myös valaista pimeitä luolia.



Jääkeppi

Tällä pystyt jäädyt-tämään konnia, min-kä jälkeen miekka viimeistelee työn.



Medaljongit

Kolme medaljonia omaa suuria maagisia voimia. Linkil-lä täytyy olla paljon magiaa voidakseen käyttää näitä.

Bombos

Tämän medaljongin avulla hävität kaikki ja kaiken lähistöltä-si. Tunnetaan muis-sa peleissä nimellä smartbomb.



Ether

Tämä jään medaljon-ki toimii parhaiten pimeässä valtakun-nassa, mutta sillä voi jäädyttää konnia muissakin paikoissa.



Quake

Voit järjisyttää vihol-liset loitolle kolman-nella medaljongilla. Quaken avulla Link voi aiheuttaa pie-nempiä maanjäris-tyksiä ja maan-vieremiä.



Lamppu

Voit valaista Heraldian pimeät luolat ja laby-rintit lampun avulla. Voit myös sytyttää sil-lä muita lamppuja.



Maaginen vasara

Linkin seikkailussa on paljon pelissä ja hänen reitillään on monia esteitä. Vasaran avulla löyt useimmat ongel-mat kerralla pois.



Lapio

Erytynen aarre on hau-dattu johonkin Heraldia-ssa. Mies, joka on kadottanut aarteensa, antaa sinulle lapion laulua vastaan.



Huili

Tämä on Linkin ehkä kuuluisin apuväline. Huilun sävelet kutsu-vat paikalle tuulen, joka kantaa Linkin pois.



Haavi

Älä anna hyönteisten kiusata sinua. Vangit-se ne haaviisi ja sulje purkkiin, niin voit päästää ne vihollisen kimppuun.



Mudoran kirja

Siellä täällä on raapu-tettuna outoja kiemu-roita. Ainoa konsti selvittää niiden merki-tys on tämän kirjan käyttö.



Purkki

Purkissa Link voi säily-ttää lääkkeitä tai eläviä mehiläisiä. Osta purkit kylästä tai etsi niitä maastosta.



Somarian keppi

Tällä kepillä saa käyt-töön kiviä, joista on monenlaista hyötyä. Voit myös puolustau-tua syöksemällä kepil-lä tulta.



Byrnan keppi

Voit käyttää tätä kep-piä saadaksesi parhaan mahdollisen suo-jauksen. Se suojaa sinua myös uidesasi.



Maaginen viitta

Maaginen viitta tekee sinut näkymättömäk-si, eivätkä viholliset voi lyödä sellaista mitä eivätkä näe. Eivät edes pimeässä valtakunnas-sa.



Maaginen peili

Askel tämän lasin läpi vie sinut takaisin sin-ne, mistä olet tullut. Eräs ystävä antaa tä-män sinulle lahjaksi.





Tämä poika antaa sinulle haavin.



Kakarikon saaren baarissa.



Jos sinulla on haltijatar purkissa, hän herättää sinut takaisin henkiin, kun kuolet.

Näiden kaikkien apuvälineiden lisäksi löytyy muita erityisiä tavaroita, joita tarvitset selvittääksesi pelin.

Miekka

Linkin tärkein ase on miekka. Voit joko lyödä sillä normaalisti tai heilauttaa kunnan swingin, jolla nujerrat kaikki viholliset lähelläsi. Sen voit tehdä pitämällä B-nappia sisällä ja päästämällä sen ylös, kun kelmit ovat vieressä.



EVÄT

Zoran evien avulla Link voi uida Heraldian järvissä. Ne ovat oikein hyvät omistaa, mutta kalliit ja vaikeat hankkia.



Kengät

Pegasuksen kengillä voit juosta ihan huippuvauhtia. Voit läpäistä konnalauman vauhdilla. Voit myös juosta päin puuta saadaksesi esineen puusta tippumaan alas.



KILPI

Linkin kilpi suojaa häntä nuolilta. Pelissä on kolme erilaista kilpeä. Opettele käyttämään niitä oikein, niin selviät osumitta, kun kohtaat vihollisen.



HANSKAT

Hansikkaat antavat Linkille uskottomat voimat. Hän voi nostaa valtavia kiviä ja siirtää patsaita. Kivien alta voi löytyä kätkeytyjä luolansuita.

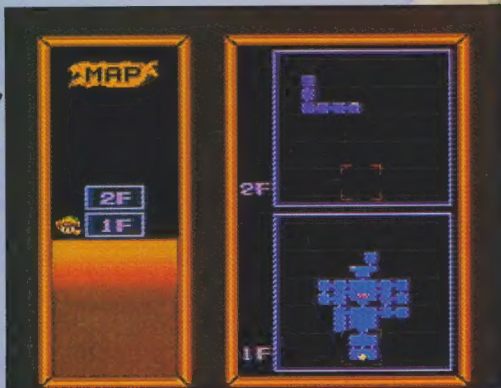


Vaatteet

Vaatteet ja varusteet suojaavat Linkiä taistelussa. Link laittaa nämä automaattisesti päälleen, kun hän löytää ne.



Aivan kuten aikaisemmissa Zelda-peleissä, voit löytää karttoja ja kompasveja kaikissa linnoissa ja luolisissa. Painamalla x-nappia saat kartan esille ja voit katsoa siitä missä huoneessa olet ollut ja missä tason pomo lymyää.





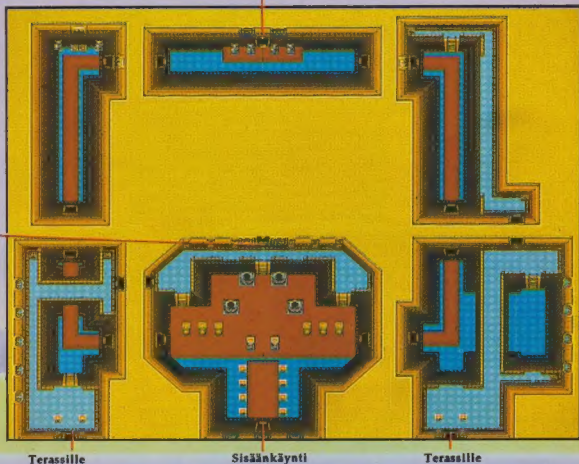
Tässä on kartta linnaan, johon tulet melkein ensimmäiseksi. Pelasta Zelda ja pidä huolta, että olet käynyt jokaisessa huoneessa ennen kuin lähdet pois.

ENSIMMÄINEN KERROS

Ensimmäiseen kellarikerrokseen



Toiseen kerrokseen

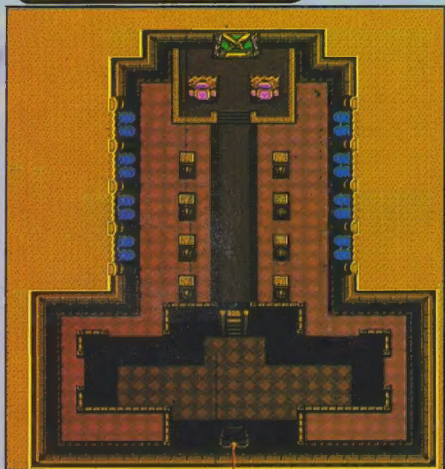


Terassille

Sisäänkäynti

Terassille

TOINEN KERROS



Ensimmäisestä kerroksesta

0	1	2	3	4	5	
GRAFIikka & ÄÄNI						4.7
PELATTAVUUS						4.4
HAASTE						4.8
VIIHDE						5.0

Toimituksen arvio

Jos vielä mietit kannattaako ostaa Super-NES, niin tässä on hyvä syy hankintaan! Tämä on nimittäin kokonaisuutena ehkä kaikkien aikojen paras videopeli ja ihan välttämätön pelattava Zelda-faneille. Nintendo-lehden molemmat kunniamaininnat Huippupeli ja Klassikko olivat itsestään selviä. Grafiikka ja ääni ovat ihan lyömättömät ja Linkin ohjaileminen lähestyy täydellistä. Peli on yhtä laaja kuin kaksi edellistä yhteensä ja se antaa melkoisen haasteen. Peli viihdyttää ensiluokkaisesti ja annoimme sille tästä täydet pisteet! Kaikille, jotka pitivät Zeldan ja Linkin edellisistä seikkailuista voi vain sanoa: Tulet olemaan myyty! Zelda III - A Link to the Past on ainutlaatuinen seikkailu.

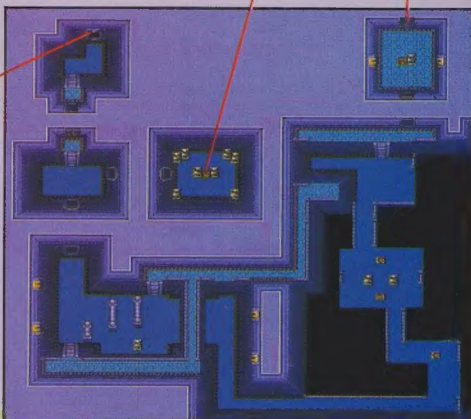


**YLIN
KELLARI-
KERROS**

Toiseen
kellarikerrokseen

Bumerangi

Ensimmäisestä
kerroksesta

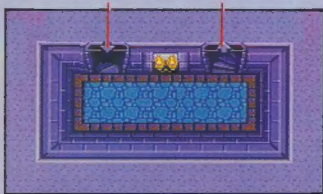


NINTENDO
KLASSIKKO
LEHTI

**TOINEN
KELLARI-
KERROS**

Kolmanteen kellarikerrokseen

Ensimmäisestä kellarikerroksesta

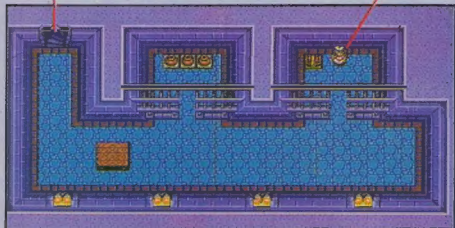


Vasta kun olet pelastanut Zeldan, voi peli todella alkaa. Ensin sinun pitää tutkia Heraldia huolellisesti läpi. Käy jokaisessa talossa ja juttele jokaisen kohtaamasi ihmisen kanssa, että saat niin paljon tietoja kuin mahdollista. Kun olet löytänyt kaikki paikat, voit alkaa etsiä kolmea medaljonkia. Kun olet löytänyt ne kaikki, voit saada miekan Sumuisesta metsästä. Sen kanssa uskallat mennä torniin, jossa Agahnim pitää majaa. Mutta ennen kuin voit voittaa hänet ja jatkaa eteenpäin, sinun täytyy kerätä kaikki mitä vain voit löytää tai ostaa Heraldista. Enemmän tietoja keinoistasi selvitä saat seuraavassa numerossa.

KOLMAS KELLARIKERROS

Toisesta kellarikerroksesta

Prinsessa Zelda

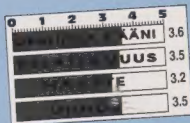
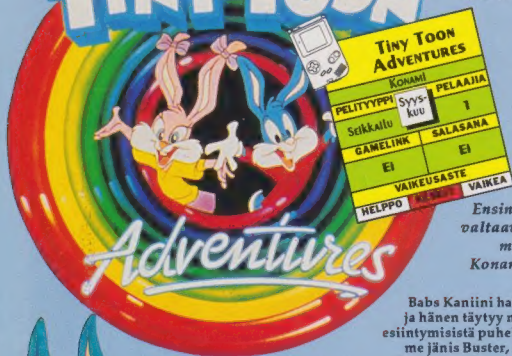


Seuraavassa numerossa kerromme lisää Linkin upouudesta SuperNES-seikkailusta. Sen lisäksi lehteen tulee kartta koko Heraldista.

GAME BOY

TINY TOON

Pienet piirretyt nyt
Game Boyssa

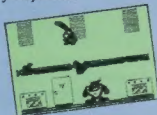


Ensin he tulivat NES-konsoliin. Nyt he valtaavat Game Boy:n ja pian on tulossa myös Super-NESin oma versionsa. Konami panostaa lujasti näihin pikku-piirrettyihin.

Babs Kaniini haluaa tulla suureksi näyttelijättäreksi ja hänen täytyy nyt juosta metsässä edestakaisin koe-esiintymisistä puheharjoituksiin ja ties mihin. Ystävämme jänis Buster, sorsa Plucky ja porsas Hampton ovat päättäneet auttaa häntä pääsemään eteenpäin. Kullakin on oma tapansa selvittää tiensä metsässä.

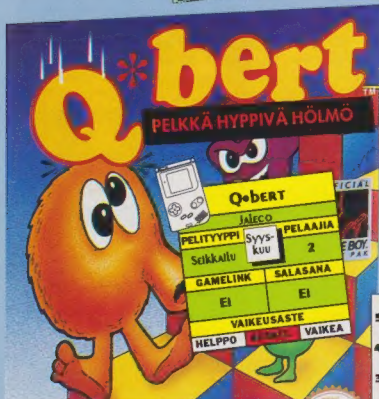
Buster Bunny heittää vihollisia porkkanoilla. Eikö hän mieluummin söisi niitä? Siis porkkanoita. Plucky Duck heittää ananaksia ja Hampton viertää suuria vesimeloneja kelmien päälle.

Tiny Toon Adventure sisältää useita pieniä bonuspelejä normaalien tasojen lisäksi. Saat muun muassa juosta kilpaa Maantiekittäjän pikkuveljen Little Beeperin kanssa ja syöttää Dizzy-kojoottia.



Toimituksen arvio

Tiny Toon Adventure on mukava peli, joka on sitä paitsi tehty hyvin. Se ei ole mikään lastenpeli, vaikka siltä ensin vaikuttaakin. Seikkailu on GameBoy-muodossaan erilainen kuin NES-versio.



Apunaan Q*bertillä on pikku bonuksia kuten kirsikoita, omenoita ja viholliset pysäyttäviä kuulia. Sen lisäksi tietyillä radoilla on erityisiä hissejä, jotka kuljettavat Q*bertin pois, kun tilanne käy liian kuumaksi.

Kolikkopelikklassikko lähes historian hämärästä on nyt tullut Game Boyhin. Tässä on enemmän ratoja kuin alkuperäisessä, mutta edelleen sama himmeä-järkinen peli-idea.

Q*bert on epätodennäköinen, strutsinnokalla varustettu pieni veijari, joka loikkii ympäri pyramidinmuotoisia ratoja. Tämän hän tekee vaihtaakseen kaikkien ruutujen värien ja siten selvittääkseen radan. Sitten hän jatkaa seuraavaan. Mutta nämä kirotut ruudut vaihtavat väriä aina kun niihin hyppää, joten väri on taas väärä, jos Q*bert käy ruudussa toisen kerran. Sen lisäksi radoilla on koko joukko ilkiöitä, jotka loikkivat pyramideissa häiritsemässä. Colly, Lefty, Righty ja Ugg ovat vain tyhmiä ja yritteliäitä sankarin ahdistelijoita. Slick ja Sam ovat astetta pahempia. He nimittäin myös vaihtavat ruutujen väriä loikkiessaan. Pysäytä heidät heti!



Toimituksen arvio

Q*bert on Q*bert, vaikka sen GameBoyhin paikkaisi. Niin kuin Pacmanin ja Asteroidin kanssa (ollikohan muita vanhoja arkadiklassikoita, joista on tehty GameBoy-peli?) on versiossa luotettu liika menestyneeseen ideaan ja tehty turhan vähän töitä, että uusi painos toimisi tuoreessa muodossaan. Jalco olisi voinut keksiä itse enemmän. Mutta oma viehätyksensä tässä yhä on.